

Projektinformationen

Aktionsplan gegen Sucht NRW

Titel des Projektes	Glüxxit
----------------------------	----------------

1. PROJEKTDATEN	
Institution/ Organisation	Landeskoordinierungsstelle Glücksspielsucht NRW
Projektleitung	Ilona Füchtenschnieder und Kathrin Waninger
Telefon	0521 – 399 55 89 0
E-Mail-Adresse	ilona.fuechtenschnieder@gluecksspielsucht-nrw.de kathrin.waninger@gluecksspielsucht-nrw.de
Webseite	www.gluexxit.de
Projektlaufzeit	Seit 1.3.2016

2. ZIELGRUPPE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Multiplikatorinnen und Multiplikatoren (Lehrerinnen und Lehrer, Schulsozialarbeiterinnen und -arbeiter, sowie Schulpsychologinnen und -psychologen). ▪ Schülerinnen und Schüler von Berufskollegs

3. PROJEKTZIELE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sollen für die Gefahren sensibilisiert werden, die von der Teilnahme an Glücksspielen für junge Menschen ausgehen. ▪ Berufsschülerinnen und -schüler sollen angeregt werden, sich mit den Risiken der Glücksspielteilnahme auseinanderzusetzen.

4. PROJEKTBESCHREIBUNG
<p>Dieses Projekt richtet sich hauptsächlich an Berufskollegs, da Berufsschülerinnen und -schüler - im Vergleich zu anderen Schulformen - ein doppelt so hohes problematisches und gefährdendes Glücksspielverhalten aufweisen. Hauptzielgruppe sind Multiplikatorinnen und Multiplikatoren. Sie erhalten im Rahmen verschiedener Schulungen Informationen rund um das Thema Glücksspiel und Glücksspielsucht. Hierbei geht es sowohl um die</p>

Gefährdungspotenziale verschiedener Glücksspielangebote als auch um Anzeichen für problematisches Glücksspielverhalten sowie die Darstellung des (regionalen) Beratungs- und Hilfeangebotes. Als Ergänzung zu den Schulungen werden Materialien und Arbeitshilfen zur Verfügung gestellt, mit denen das Thema im Unterricht behandelt werden kann (Glüxxbox – eine vielfältige Methodensammlung, QuizEvent – ein interaktives Quiz, Datenbank mit Unterrichtsmaterialien).

Die Zielgruppe der Schülerinnen und Schüler werden mittels einer Vielzahl methodischer Ansätze, die sowohl im Klassenverband als auch interaktiv zielgruppengenau gestaltet sind, für die Risiken der Glücksspielteilnahme sensibilisiert (z.B. Videowettbewerb).